



# Screenagers: Digitale Medien in der österreichischen Jugendarbeit

Michaela Anderle  
Anu Pöyskö

## 1. Einleitung

*"Die Bereitschaft, sich mit digitalen Medienwelten der Jugendlichen auseinanderzusetzen ist keine Frage des Alters, sondern eine Frage der Haltung."*

Screenagers International ist ein von Erasmus+ gefördertes Projekt und hat die Zusammenarbeit von fünf Ländern in einer strategischen Partnerschaft ermöglicht. ProjektpartnerInnen aus der Jugendarbeit in Dänemark, Finnland, Irland, Nordirland und Österreich widmeten sich dem Themenkreis digitale Medien, deren Einsatz und Stellenwert in der Jugendarbeit im jeweiligen Land. Mit digitalen Medien meinen wir Webdienste und Apps genauso wie technische Geräte. Auf der Projektwebsite von Screenagers International ([www.youth.ie/screenagers](http://www.youth.ie/screenagers)) findet man neben den einzelnen nationalen Berichten der teilnehmenden Länder auch einen internationalen Bericht mit zusammengefassten

Ergebnissen. Wir stellen die Rohdaten der Online-Befragung und den Bericht in digitaler Form auch auf (<http://www.wienextra.at/medienzentrum/erwachsene/schwerpunkte>) zur Verfügung.

Die zentralen Fragen waren für alle beteiligten Länder gleich: In welchem Ausmaß und wie setzen JugendarbeiterInnen digitale Medien ein? Welche Hindernisse für den Einsatz von digitalen Medien sehen JugendarbeiterInnen, welche Bedenken haben sie? Was fördert den Einsatz von digitalen Medien? Welche Chancen und Potenziale stecken in der Beschäftigung mit digitalen Medien? Wie profitieren Jugendliche davon? Wie profitiert Jugendarbeit davon?

Wir führten eine österreichweite Online-Befragung durch, die sich an die Zielgruppe JugendarbeiterInnen richtete, und speziell an jene, die direkt mit Jugendlichen arbeiten. Die sehr umfangreiche Umfrage haben 147 JugendarbeiterInnen vollständig beantwortet. Das Beantworten der Umfrage nahm einige Zeit in Anspruch und es gab keine materiellen Anreize für die Teilnahme. Es ist daher anzunehmen, dass wir vor allem jene JugendarbeiterInnen erreicht haben, die sich bereits für das Thema interessieren. Bei allen Fragen, in denen es um die Einstellungen und Ansichten geht, ist daher zu berücksichtigen, dass wir vermutlich besonders die Stimmen jener hören, die digitalen Medien offen gegenüber stehen. Die Aussagen darüber, was der Einsatz von digitalen Medien für die Jugendarbeit und ihre Zielgruppe bringen kann, gewinnen hingegen an Gewicht: Es ist anzunehmen, dass viele hier bereits aus eigener Erfahrung sprechen.

Begleitend dazu führten wir Fokusgruppengespräche mit Jugendlichen, Teams aus der Jugendarbeit und pädagogischen LeiterInnen von Wiener Jugendarbeitsvereinen. Vier Fallstudien veranschaulichen im Österreich-Bericht, dass es neben innovativen Projekten mindestens genauso wichtig ist, Medienthemen in die Alltagsarbeit mit Jugendlichen einfließen zu lassen.

## 2. Wie werden digitale Medien eingesetzt?

An sozialen Netzwerken führt kein Weg vorbei, sie sind Teil des Arbeitsalltags in der Jugendarbeit geworden, über 80 % der Befragten nützen sie täglich oder wöchentlich.

Kommunikation mit Jugendlichen – das ist der Hauptzweck, wofür digitale Medien in der Jugendarbeit eingesetzt werden. Stark verbreitet sind auch Bildmedien (Foto und Video) – von der gemeinsamen Produktion bis zur Nutzung von Foto- und Video-Plattformen.

In Gesprächen mit JugendarbeiterInnen ist mangelnde technische Infrastruktur häufig ein Thema. Deshalb interessierte uns die Häufigkeit des Einsatzes von Privatgeräten – dieser ist erstaunlich gering, mit einer Ausnahme: Fast ein Drittel (32 %) gibt an, das private Smartphone auch beruflich zu nutzen.

## 3. Wie nehmen JugendarbeiterInnen Jugendliche wahr?

Hier die Jugendlichen als eine homogene Masse von *digital natives*, die über einigermaßen vergleichbare digitale Kompetenzen verfügen – dort die JugendarbeiterInnen, die als *digital immigrants* zum Medienkompetenzerwerb wenig Relevantes beitragen können? Die StudienteilnehmerInnen widersprechen diesem Bild vehement. Die größte Zustimmung erfährt die Behauptung "Jugendliche sind sehr unterschiedlich medienkompetent" – hier stimmen 93 % zu. JugendarbeiterInnen erleben die Jugendlichen grundsätzlich als kompetente NutzerInnen von Medien, die aber trotzdem etwas dazu lernen können (85 % Zustimmung). Der Behauptung, Jugendliche seien kompetent und Jugendarbeit könne ihnen nichts mehr beibringen, widerspricht hingegen eine überwiegende Mehrheit der StudienteilnehmerInnen (91 %).

## 4. Prioritäten und Gewichtung

Durch den lebensweltorientierten, ganzheitlichen Ansatz stehen in der (offenen) Jugendarbeit sehr viele Themen in Konkurrenz zueinander. Welchen Stellenwert Medien(pädagogik) in dem Aufgabenpaket hat, wurde daher in der Vergangenheit auch kontroversiell diskutiert. Heute nehmen schon viele wahr, wie sehr Mediennutzung/Medienkompetenz die Teilhabemöglichkeiten und Zukunftsaussichten der Heranwachsenden mitbeeinflusst. Unsere Behauptung "Die Beschäftigung mit Medien lenkt von wirklich zentralen Themen der Jugendarbeit ab." – wird dementsprechend von 80 % der StudienteilnehmerInnen abgelehnt.

Eine weitere Kontroverse kreist darum, welchen Stellenwert das Schaffen von medienfreien Alternativen hat – sichtbar z. B. in sehr unterschiedlichen Regelwerken, wie in Outdoor-, Camp- oder erlebnispädagogischen Settings mit Smartphones umgegangen wird. Bei der Behauptung "Jugendliche verbringen bereits zu viel Zeit mit Medien – ich lege Wert darauf, dass die Jugendarbeit medienfreie Räume schafft." – gehen die Meinungen stark auseinander (40 % Zustimmung und 40 % Ablehnung). Dies mag jedoch auch an der nur bedingt gelungenen Fragestellung liegen: ob der Anspruch ist, *auch* oder *ausschließlich* medienfreie Räume zu schaffen, bleibt für individuelle Interpretation offen. In den Fokusgruppengesprächen mit JugendarbeiterInnen dominiert der Wunsch nach einem gut ausbalancierten *sowohl – als auch*.

Ansätze der Jugendarbeit, die ausschließlich auf virtuelle Räumen und Online-Begegnungen mit Jugendlichen basieren, sind in Österreich eher selten. In der offenen oder aufsuchenden Jugendarbeit stehen JugendarbeiterInnen in der Regel mit den gleichen Jugendlichen in Kontakt, die sie offline auch kennen. Das findet sich auch in den Einstellungen wieder: Begegnungen mit Jugendlichen online sind nach Ansicht der StudienteilnehmerInnen wertvoll, ersetzen Offline-Begegnungen aber nicht (80 % Zustimmung).

## 5. Was hindert JugendarbeiterInnen daran, digitale Medien einzusetzen?

Unsere Frage, was sie daran hindern würde, digitale Medien in ihrer Arbeit einzusetzen, beantwortete eine überwiegende Mehrzahl der StudienteilnehmerInnen (72 %) mit "Nichts – der Einsatz von Medien ist Teil meiner Arbeit." Festzustellen, digitale Medien seien bereits als Mainstream-Thema in der Jugendarbeit angekommen, wäre jedoch eine falsche Schlussfolgerung. Im nächsten Fragenblock baten wir die TeilnehmerInnen darum, dieselben Behauptungen, die sich auf angenommene Hinderungsgründe beziehen, mit Blick auf die Jugendarbeit in ihrer Gesamtheit zu bewerten. Es fällt auf, dass die Situation im eigenen, unmittelbaren Arbeitsbereich wesentlich positiver beurteilt wird, als die Situation der Jugendarbeit im Allgemeinen. Nur knapp jede/r Vierte stimmt der Behauptung zu, es gäbe "keine hinderlichen Faktoren – Medienarbeit hat in der Jugendarbeit bereits einen hohen Stellenwert". 52 % beklagen das Fehlen der technischen Infrastruktur. 41 % meinen, JugendarbeiterInnen fehle das Knowhow. 32 % sagen, die Arbeitszeit der JugendarbeiterInnen würde für den Einsatz von Medien nicht ausreichen, weitere 32 % führen Datenschutzbedenken und generell die unklare rechtliche Situation als Hinderungsgrund an.

## 6. Wie schätzen JugendarbeiterInnen ihre Kompetenzen ein?

Die StudienteilnehmerInnen wurden gebeten, ihre eigenen Kompetenzen in verschiedenen Medienbereichen einzuschätzen. Analog zum häufigsten Einsatz (s. o.) schätzen über 90 % der JugendarbeiterInnen ihre Kompetenzen bei Social Media durchwegs positiv ein (zufriedenstellend, gut, sehr gut). Ähnlich positiv ist die Selbsteinschätzung der eigenen Kompetenzen bei weiteren Bereichen, wie z. B. jugendliche Netzkulturen, Fotografie und Bildbearbeitung oder Online-Sicherheit. Am wenigsten kompetent fühlen sich die Befragten bei digitalen Spielen und Coding/Programmieren. Wenn es um Spiele geht, verfügt die Hälfte der

TeilnehmerInnen über zufriedenstellende bis sehr gute Kompetenzen, ein Viertel über schlechte und ein Viertel gibt an, dass digitale Spiele für sie/ ihn bisher kein Thema gewesen seien. Weit abgeschlagen liegt Coding/ Programmieren – es war für die Hälfte der TeilnehmerInnen bisher noch kein Thema.

## 7. Wo möchten JugendarbeiterInnen mehr Kompetenzen erwerben?

Das Interesse dazuzulernen ist groß! Bei der Frage "In welchen Bereichen möchten Sie mehr Kompetenzen erwerben?" konnten die StudienteilnehmerInnen einen oder mehrere Bereiche auswählen und die Antworten verteilen sich gleichmäßig auf alle gebotenen Antwortmöglichkeiten: von "Audio-/Musikproduktion mit Jugendlichen" über "Jugendliche Netzkulturen" bis "Videoproduktion mit Jugendlichen". Auffallend ist ein verstärktes Interesse an "Methoden für Medienkritik – Medienanalyse mit Jugendlichen" – die Bedeutung von reflexiven Fähigkeiten nimmt zu. Werden weiter oben die eigenen Kompetenzen in den Bereichen digitale Spiele und Coding/Programmieren eher negativ bewertet, sind es auch hier jene Bereiche, bei denen das Interesse an mehr Kompetenzen gering ist.

## 8. Welche Formen der Unterstützung wünschen sich JugendarbeiterInnen?

Zwei große Bereiche kristallisieren sich als Unterstützungsformen heraus: Knapp die Hälfte der TeilnehmerInnen wünscht sich "Zeitressourcen, um Neues auszuprobieren (z. B. Equipment, Programme, Methoden)".

Auch der Wunsch nach Fortbildung in unterschiedlichen Formen wird sichtbar: "Fortbildungen für JugendarbeiterInnen zu Medienthemen" (65 %), "Speziell auf die eigene Organisation abgestimmte Fortbildungen", "Auffrischungen und Followups" sowie "Raum für Erfahrungsaustausch mit KollegInnen". Nur sechs der online Befragten gaben an: "Ich brauche keine weitere Unterstützung."

*"Selber berichten und mitbekommen, wie es anderen geht.*

*Aus solchen Unterhaltungen habe ich für mich immer am meisten mitnehmen können."*

*(Mitarbeiter einer Jugendeinrichtung)*

## 9. Wie profitieren Jugendliche vom Einsatz digitaler Medien in der Jugendarbeit?

Die Antworten darauf, was es der Zielgruppe bringt, wenn digitale Medien in der Jugendarbeit eingesetzt werden, sind insofern als besonders aussagekräftig zu bewerten, als wir – wie eingangs erwähnt – davon ausgehen können, dass viele der StudienteilnehmerInnen sich bereits im Arbeitskontext aktiv mit digitalen Medien beschäftigen und daher aus eigener Erfahrung sprechen.

Mit dem Einsatz von digitalen Medien kann man Medienkompetenz bei Jugendlichen fördern (92 % Zustimmung) "JugendarbeiterInnen sind für Jugendliche AnsprechpartnerInnen, wenn in und mit Medien etwas passiert (z. B. Datenmissbrauch, unangenehme Begegnungen, Konflikte)." (90 % Zustimmung) "Jugendarbeit schafft Artikulationsmöglichkeiten und Öffentlichkeiten für die Themen und Anliegen der Jugendlichen." (88 % Zustimmung) "Jugendliche entdecken für sich neue Handlungsmöglichkeiten mit Medien." (86 % Zustimmung) "Jugendarbeit wirkt dort ausgleichend, wo Jugendliche in der Familie mit ihrem Medienhandeln alleine gelassen werden." (74 % Zustimmung)

*"Ich glaube, die Kids sind mit ihren Medien recht alleine.*

*Es ist von vornherein viel an Ablehnung da.*

*Es wird mit Verboten gearbeitet und wenig Hilfestellung angeboten."*

*(Mitarbeiter einer Jugendeinrichtung)*

Auch der Zugang zu digitalen Medien bleibt nach wie vor ein Thema, was angesichts der bereits relativ guten Ausstattung der Privathaushalte mit digitalen Geräten überraschend sein mag. 64 % der StudienteilnehmerInnen meinen, Jugendarbeit kann dort ausgleichend wirken, wo Jugendliche in ihrem privaten Umfeld wenig Zugang zu

digitalen Medien haben. In den Fokusgruppengesprächen klärt sich dieser scheinbare Widerspruch: digitale Geräte sind Zuhause zwar vorhanden, aber die Nutzungssituation (z. B. durch den engen Wohnraum) so unattraktiv, dass die Jugendlichen gerne in die Räumlichkeiten der Jugendarbeit ausweichen.

## 10. Wie profitiert Jugendarbeit vom Einsatz digitaler Medien?

Die Aussage "Jugendarbeit muss sich mit digitalen Medien beschäftigen, um an den mediatisierten Lebenswelten von Jugendlichen dranzubleiben." hat mit 95 % die größte Zustimmung bekommen (stimme völlig zu, stimme eher zu) und macht das überspannende Thema sichtbar: die Beschäftigung mit Medien ist keine Frage des *Ob* oder *Ob-nicht*, sondern des *Wie*? Das, wovon die Jugendarbeit am meisten profitiert, ist in der Praxis auch die größte Herausforderung. Medienkompetenz ist keine punktuell prüfbare Fähigkeit, sondern gleicht einem lebenslangen Prozess. Gelingende Medienbildung/Medienkompetenzvermittlung (in der Jugendarbeit) ist zunächst eine Frage der Haltung und nicht des Alters:

*"Es muss eine Bereitschaft da sein, sich mit Medien auseinanderzusetzen und eine Offenheit, sich darauf einzulassen.*

*Durch das eigene lebenslange Lernen überträgt sich die Neugier auf die BesucherInnen."*

*(Leiter einer Jugendeinrichtung)*

## 11. Gesellschaft im digitalen Wandel

Um eine gleichberechtigte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft zu gewährleisten, bedarf es differenzierter und bedürfnisorientierter Förderung von digitaler Medienkompetenz.

*"'Ich kann das jetzt auch!'" Das hebt das Selbstbewusstsein, weil ich bin nicht ausgeschlossen von den Möglichkeiten, sondern ich hab' Zugang dazu.*



*Das ist wichtig, weil es den Stellenwert der Jugendlichen in der Gesellschaft verändert."*

*(Mitarbeiterin einer Jugendeinrichtung)*

Die Jugendarbeit kann einen essenziellen Beitrag leisten, indem sie (im Unterschied zur Schule) zwar nicht alle Kinder und Jugendliche, aber potenziell auch jene erreicht, die zuhause oder in formellen Bildungssystemen (zu) wenig Unterstützung erfahren. Individuelles, anlassbezogenes Lernen, das in offenen Settings der Jugendarbeit möglich ist, wirkt nachhaltig, bedingt aber auch Zeit- und entsprechende Personalressourcen.

*"Es macht einen Unterschied,  
ob ich es mir in der Schule anhören muss oder selbst,  
wenn es mir gerade wichtig ist, wo hingehen und fragen kann."*

*(Mitarbeiterin einer Jugendeinrichtung)*

Jugendliche brauchen in ihren medienbezogenen Reflexions- und Orientierungsprozessen erwachsene Gegenüber – aber sie sind sehr wählerisch dabei, wen sie ansprechen. JugendarbeiterInnen sind potenziell sehr gut in der Lage, diese Rolle einzunehmen. Einerseits, weil Jugendliche ihnen (im Vergleich zu anderen Erwachsenen wie Eltern oder LehrerInnen) häufig eine größere Nähe zu und mehr Verständnis für ihre medialen Lebenswelten zutrauen. Andererseits, weil Jugendarbeit sich um nicht-hierarchische, vertrauensvolle Beziehungen zu ihrer Klientel bemüht, und das eine gute Basis für Mediengespräche schafft.

## 12. Empfehlungen

Aus den Screenagers-Ergebnissen leiten sich für uns Handlungsempfehlungen ab, die sich an die Entscheidungsträger, Träger der Jugendarbeit, Bildungseinrichtungen für Jugendarbeit, aber auch an einzelne JugendarbeiterInnen richten.

In der Jugendarbeit sind wir (weiterhin) dazu aufgefordert, die Förderbedürfnisse von Jugendlichen differenziert wahrzunehmen, unsere

eigenen Angebote dementsprechend zu gestalten und diesen Förderbedarf auch gezielt nach außen zu kommunizieren.

Die aktive Beschäftigung mit den medialen Lebenswelten der Jugendlichen und die Förderung ihrer (digitalen) Medienkompetenz sind als Aufgabenbereiche und Arbeitsziele in den Konzepten der Jugendarbeit zu verankern – vielerorts ist dies bereits geschehen.

Von den Handlungsfeldern der aktiven/handlungsorientierten Medienarbeit scheinen speziell digitale Spiele ein ausbaufähiger Bereich zu sein, in dem noch große Potenziale für die Jugendarbeit schlummern. Mit Coding/Programmieren befasst sich die Jugendarbeit zurzeit nur peripher – Methoden und Zugänge, die auch im Kontext der Jugendarbeit gut funktionieren, gilt es größtenteils erst zu entwickeln. Auch die Potenziale von Tablets für schnelle, niederschwellige Medienarbeit scheinen noch nicht voll ausgeschöpft zu sein.

Es ist zu überprüfen, ob Medienkompetenz/Medienpädagogik in der Grundausbildung von JugendarbeiterInnen ausreichend berücksichtigt wird. Die medienbezogenen Fortbildungsangebote für JugendarbeiterInnen müssen evaluiert, weiterentwickelt und ausgebaut werden. Ein weiterer wichtiger Baustein in dem Maßnahmenpaket *Stärkung der MitarbeiterInnen-Kompetenzen* stellt das Schaffen von Austausch- und Vernetzungsanlässen dar.

Radikalisierung, extreme Tendenzen oder Hass im Netz waren Themen, die JugendarbeiterInnen in den letzten Jahren stark beschäftigt haben. Die zunehmende, tendenziell überfordernde Komplexität unserer Welt, gepaart mit der Funktionsweise der Medien (Phänomene wie *Filter Bubble* oder *Echokammer*), macht anfällig für simple Ideologien und Heilsversprechen. Daher stellt die Stärkung der kritischen und analytischen Fähigkeiten der Jugendlichen einen wichtigen Arbeitsschwerpunkt dar. Hier braucht es einerseits innovative, für Jugendarbeit geeignete Methoden und Zugänge, andererseits geht es auch darum, den Wert von *Mediengesprächen*, die im Arbeitsalltag spontan stattfinden, als das vielleicht wirkungsmächtigste medienpädagogische Werkzeug der Jugendarbeit wahrzunehmen.